



決算説明資料
2014年度第1四半期

2014年5月13日

株式会社ネクソン

社長メッセージ

- 新経営陣が実施した事業の詳細なボトムアップ分析から得られた示唆は以下の通り
 - － 当社グループの強み
 - － オンラインゲームの領域における豊富な知識と経験
 - － 成功を収めた数々のパートナーシップ(今後も更なる拡大、発展が見込まれる)
 - － インターネットコンテンツ消費のあり方を大きく変えるF2P(Free-to-Play)ビジネスモデル
 - － 内製開発及び外部パートナーとの協力による、充実した新規ゲームのパイプライン
 - － 改善すべき点
 - － ゲームがもたらすユーザー体験よりも、課金の促進を優先した結果、ゲーム内バランスが悪化してしまった
 - － とりわけモバイルゲームについて、数多くのタイトルをリリースすることに注力し過ぎてしまい、質よりも数を優先してしまった
- 今後、当社が注力していく点
 - － 品質へのこだわり: 最高のゲームを創出するために徹底したリソースの再配置を行う
 - － 既存タイトルの改善を通じて、ゲーム内バランスやユーザー継続率を改善する
 - － モバイルゲームに注力し、面白くて差別化されたゲームを創出する
- 短期的なリスク:
 - － 中国の『アラド戦記』: 重要な節目は6月に実施を予定しているTier 1コンテンツアップデート
 - － 営業利益率が低下する可能性がある。営業利益率に影響を与える要因は総売上高、地域別の売上構成比、プラットフォーム別(モバイル)の売上構成比、ロイヤルティ
 - － gloopsに係るのれん(約310億円)はネイティブゲーム開発体制強化の進展状況によっては減損の可能性がある
- 新経営陣が主導する品質への注力という新たな取組みは短期的な売上収益や営業利益率の観点からは好ましくない影響を及ぼす可能性があるものの、安定的に売上収益、利益、キャッシュ・フローを創出することにつながるものと信じている

2014年度第1四半期 業績

業績ハイライト

- 第1四半期売上収益及び営業利益は当社業績予想レンジの上限を上回った
 - 売上収益は前年同期比7%増の475億円。一定為替レートベースでは3%減
 - 営業利益は前年同期比2%増の212億円。営業利益率は45%
 - 四半期利益¹は前年同期比7%増の161億円
- 中国及び韓国が当社想定よりも好調に推移したことにより、当社業績予想レンジの上限を上回る結果となった
 - 中国: 当社業績予想の上限を上回り、前年同期比4%増、一定為替レートベースでは8%減
 - 『アラド戦記』は旧正月アップデートが売上収益に寄与した
 - 『アラド戦記』のMAUIは対前四半期比で安定的に推移
 - 韓国: 既存のPCオンラインゲームの好調に加えて、『Legion of Heroes』等の新規モバイルゲームが売上収益を牽引し、前年同期比44%増、一定為替レートベースでは28%増
- 人件費及び広告宣伝費などが当初想定を下回ったことにより、営業利益は当社業績予想レンジの上限を上回った

¹ 四半期利益とは、当社の連結財務諸表に記載されている親会社の所有者に帰属する四半期利益のことです

2014年度第1四半期業績概要

(単位:百万円、但し一株当たりの数値は除く)

連結業績概要(IFRS)

	2013年 第1四半期 実績	2014年 第1四半期 業績見通し		2014年 第1四半期 実績	前年 同期比
		下限	上限		
売上収益	¥44,364	¥42,030	~ ¥45,661	¥47,491	7%
PCオンライン	36,877	35,672	~ 38,658	40,297	9%
モバイル	7,487	6,358	~ 7,003	7,194	(4%)
営業利益	20,716	15,619	~ 18,704	21,171	2%
四半期利益 ¹	15,150	12,128	~ 14,480	16,144	7%
1株当たり利益	34.77	27.60	~ 32.96	36.74	6%
現金及び現金同等物	110,510			149,040	
為替レート					
100韓国ウォン/日本円	8.53	9.48	9.48	9.63	
中国元/日本円	14.73	16.40	16.40	16.83	
米ドル/日本円	92.42	100.46	100.46	102.78	

¹ 四半期利益とは、当社の連結財務諸表に記載されている親会社の所有者に帰属する四半期利益のことです

売上構成及び主要ユーザー指標

(単位:百万円)

	2013年 第1四半期	2014年第1四半期		前年同期比変化率(%)	
		(会計基準 ベース)	(一定為替 レートベース)	(会計基準 ベース)	(一定為替 レートベース)
ユーザー所在地別¹					
中国	¥20,409	¥21,302	¥18,853	4%	(8%)
韓国	10,589	15,251	13,509	44%	28%
日本	9,927	8,121	8,121	(18%)	(18%)
北米	1,418	1,345	1,208	(5%)	(15%)
欧州及びその他の地域 ²	2,021	1,472	1,294	(27%)	(36%)
売上収益合計	44,364	47,491	42,985	7%	(3%)
プラットフォーム別					
PCオンライン	36,877	40,297	35,915	9%	(3%)
モバイル	7,487	7,194	7,069	(4%)	(6%)
売上収益合計	44,364	47,491	42,985	7%	(3%)
為替レート					
100韓国ウォン/日本円	8.53	9.63	8.53		
中国元/日本円	14.73	16.83	14.73		
米ドル/日本円	92.42	102.78	92.42		

主要ユーザー指標

(モバイル事業を除く)³

	2013 第1四半期	2013 第2四半期	2013 第3四半期	2013 第4四半期	2014 第1四半期
MAU(百万)	71.5	71.0	62.6	53.9	55.9
課金率	11.5%	10.2%	10.4%	10.0%	11.0%
ARPPU ⁴	2,532	2,181	2,447	2,617	3,639
ARPPU(一定為替レートベース) ⁵	2,532	2,034	2,502	2,331	3,233

¹ 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

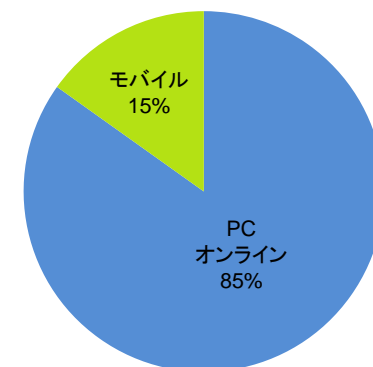
² その他の地域は、その他のアジア諸国、及び南米諸国を含む。

³ 主要ユーザー指標のデータは、適用されている会計基準に関わらず同じ一定の基準で集計しております。モバイル事業は当データに含まれておりません。

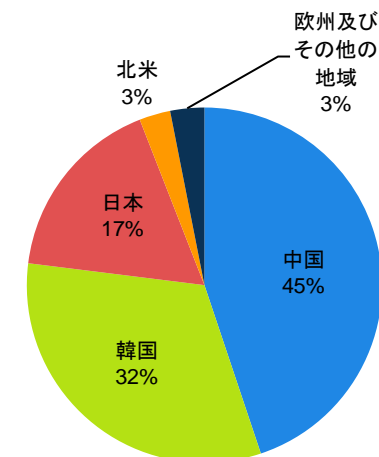
⁴ ARPPU(課金ユーザー当たり平均売上)は、当四半期における月次平均ARPPUです。

⁵ 一定為替レートベース(2013年度第1四半期の平均為替レートを適用)。

2014年度第1四半期
プラットフォーム別売上構成比率

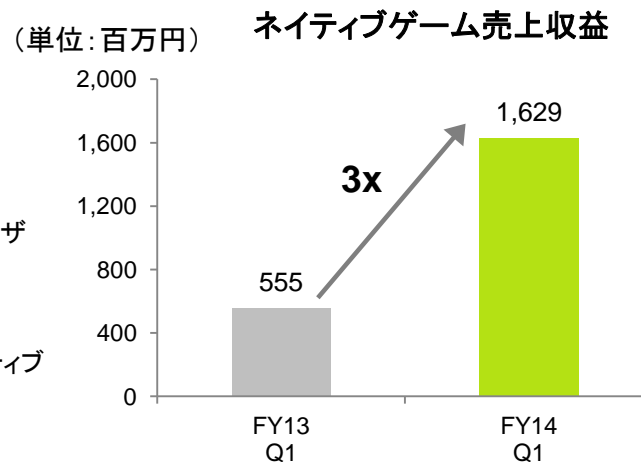
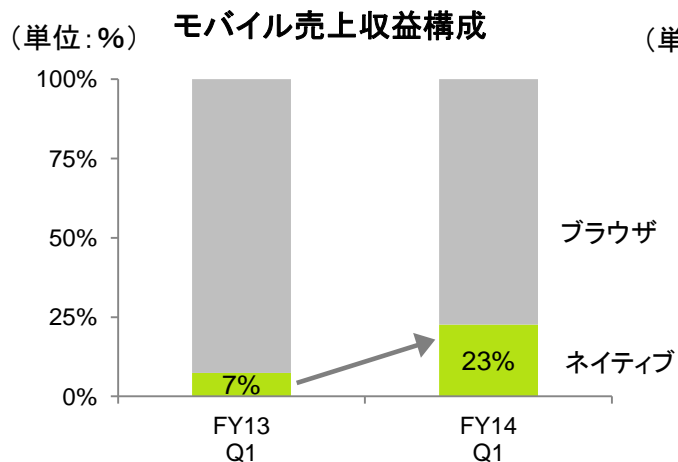
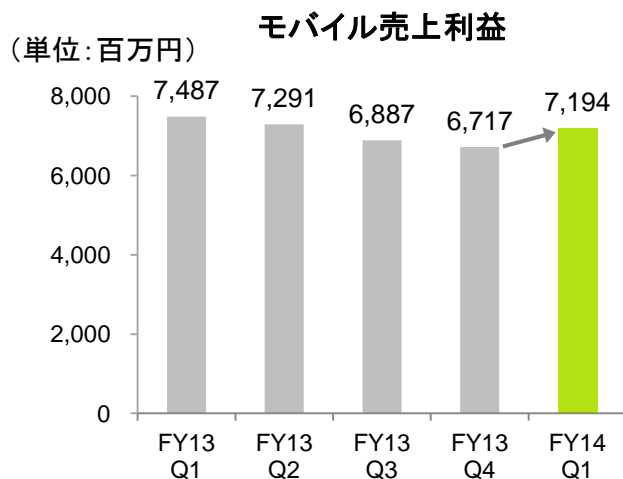


2014年度第1四半期
地域別売上構成比率



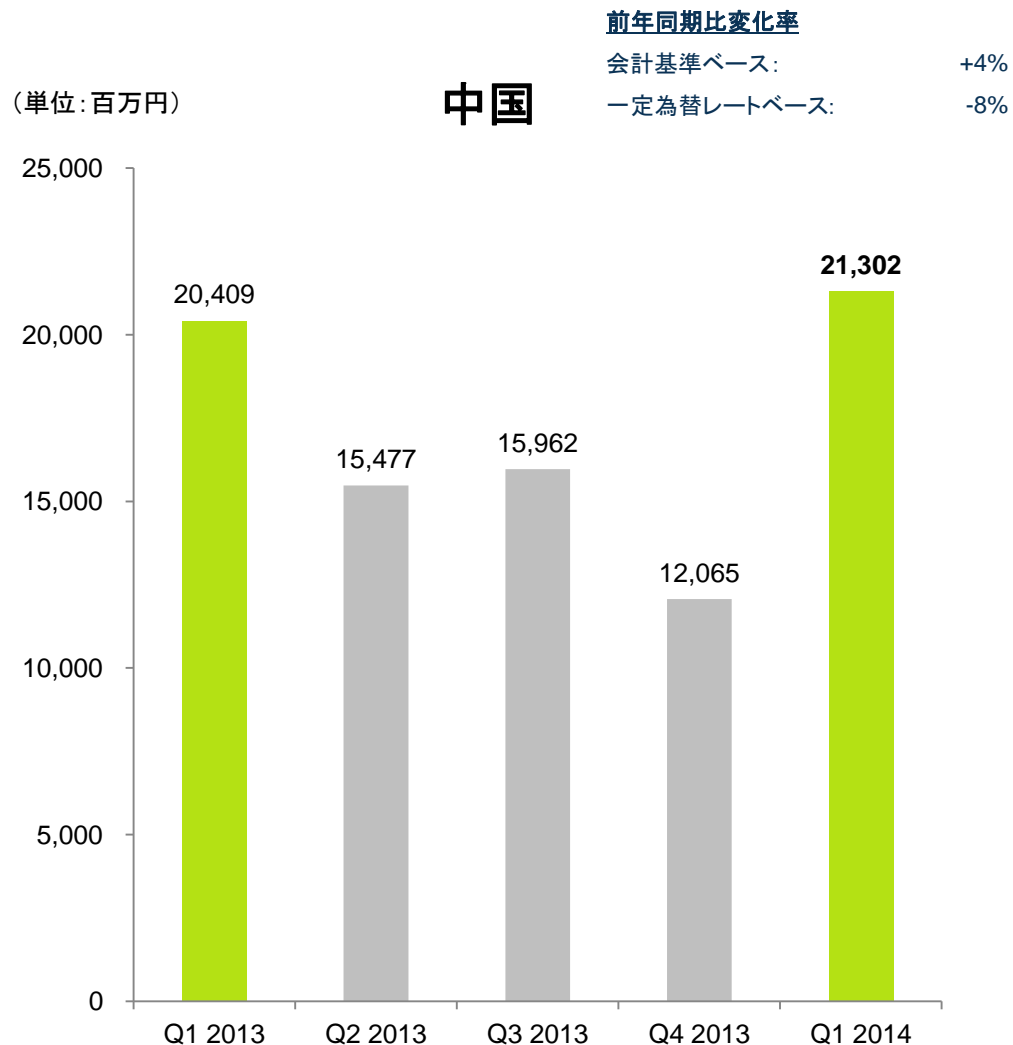
モバイルゲーム売上収益は2013年第4四半期から増加

- ネイティブゲームが大きく貢献し、モバイルゲームの売上収益は2013年第4四半期から増加
- PCオンラインゲームで培った開発や運用の経験をモバイルゲームの分野で発揮
 - 『Legion of Heroes』はPCオンラインMMORPGと同等の充実したユーザー体験をモバイルゲームで提供
 - 『FIFAオンライン3 M』はPCオンラインゲームとの相乗効果で楽しむことができる
- 高品質なネイティブゲームの開発力の強化に引き続き注力
- 2014年を通して、多様なモバイルゲームを世界の各地域で配信予定



中国 - ハイライト

- 売上収益は前年同期比4%増の213億円。一定為替レートベースでは8%減少
- 『アラド戦記』は、旧正月アップデートの寄与もあり、当社予想レンジの上限を上回った
- 『アラド戦記』のMAUは前四半期比で安定的に推移した



韓国 – ハイライト

- 売上収益は前年同期比44%増の153億円。一定為替レートベースでは28%増加
- 『FIFAオンライン3』はアップデート及び、2月にリリースした『FIFA オンライン3 M』の後押しにより、引き続き好調に推移した
- 『サドンアタック』はPCカフェにおけるマーケットシェア17.6% 最大同時接続数23万人といずれも記録を更新¹した
- 『Legion of Heroes』、『Ring Toss』、『FIFA オンライン 3 M』を含む、新規モバイルゲームを計5タイトルリリース
- 2月14日に『Legion of Heroes』をGoogle Playで配信開始。韓国のGoogle Play売上ランキング10位圏内²で安定的に推移
 - フル3DグラフィックのMMORPG。PCオンラインゲームに匹敵する水準のKPI
 - 配信から約3週間で、100万ダウンロードを達成。また、Google Play売上ランキングのトップ10内²では、Kakaoを配信プラットフォームとして利用していない唯一のモバイルゲーム

(単位: 百万円)

韓国

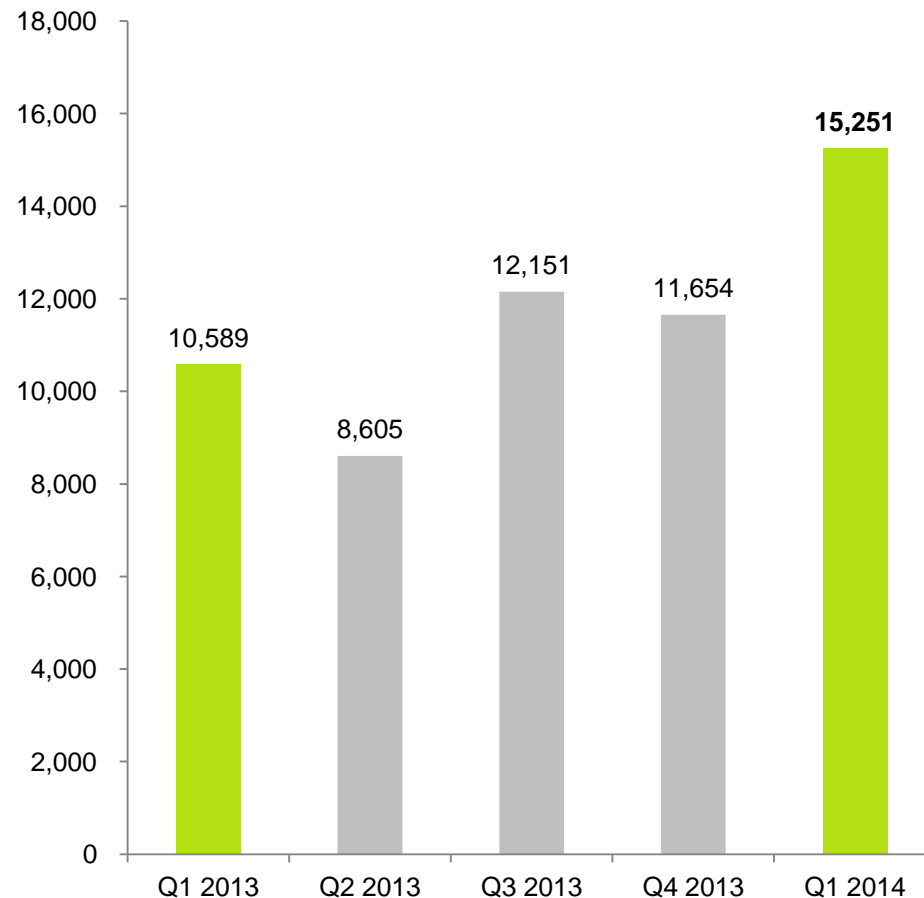
前年同期比変化率

会計基準ベース:

+44%

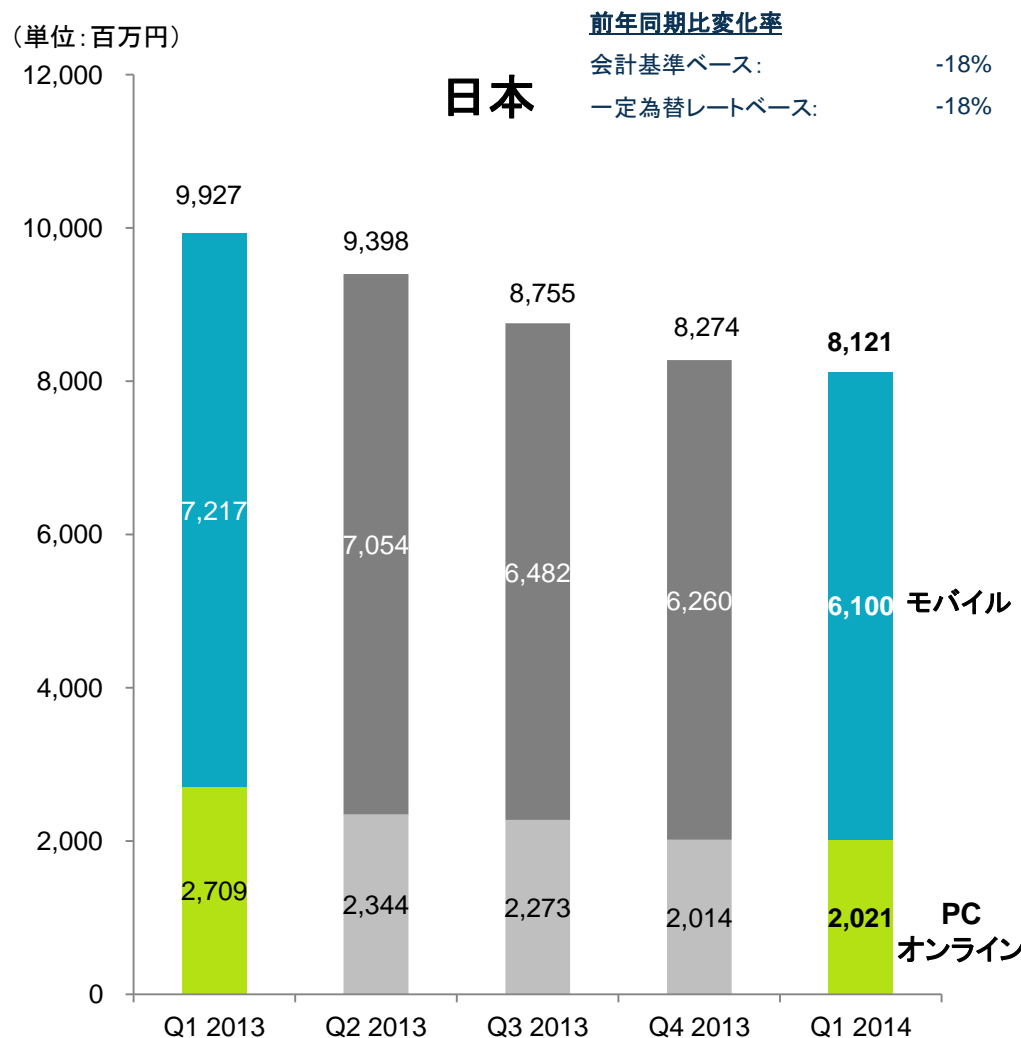
一定為替レートベース:

+28%



日本 – ハイライト

- 売上収益は前年同期比18%減の81億円。前四半期比では2%減少
- PCオンラインゲーム及びモバイルゲームの売上収益はいずれも前年同期比で減少
- 『マギ: Dungeon & Magic』を含む新規モバイルゲームを計5タイトルリリース（うち、2タイトルはネイティブゲーム）



北米、欧州及びその他の地域 – ハイライト

- 北米の売上収益は前年同期比5%減の13億円。一定為替レートベースでは15%減少
- 欧州及びその他の地域の売上収益は前年同期比27%減の15億円。一定為替レートベースでは36%減少
- 2014年下期の有力なゲームタイトルリリースに向けて、パートナーを含め配信体制を整備。運営体制の改善にも継続して注力

前年同期比変化率:

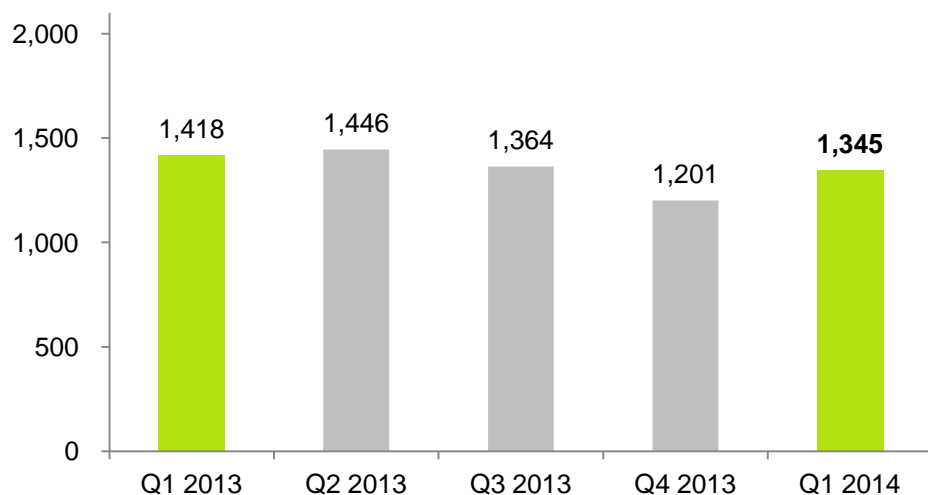
会計基準ベース -5%
一定為替レートベース: -15%

前年同期比変化率:

会計基準ベース: -27%
一定為替レートベース: -36%

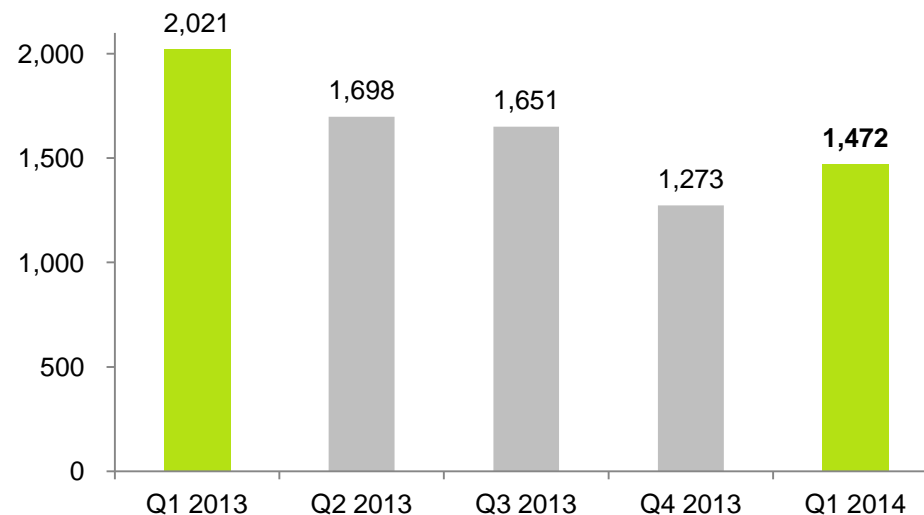
(単位:百万円)

北米



(単位:百万円)

欧州及びその他の地域



2014年度第2四半期 業績の見通し

2014年度第2四半期 業績の見通し

(単位:百万円、ただし1株当たりの数値は除く)

- 売上収益は会計基準ベースで前年同期比9~3%の減少、一定為替レートベースで前年同期比14~9%の減少を見込む

	2013年 第2四半期	2014年 第2四半期	前年同期比
売上収益	¥36,624	¥33,481 ~ ¥35,610	(9%) ~ (3%)
PCオンライン	29,333	26,068 ~ 27,562	(11%) ~ (6%)
モバイル	7,291	7,413 ~ 8,047	2% ~ 10%
営業利益	13,425	6,303 ~ 7,966	(53%) ~ (41%)
四半期利益 ¹	11,365	4,305 ~ 5,549	(62%) ~ (51%)
1株当たり四半期利益	25.98	9.79 ~ 12.62	(62%) ~ (51%)
想定為替レート ²			
100韓国ウォン/日本円	8.81	9.63	9.63
中国元/日本円	15.94	16.83	16.83
米ドル/日本円	98.76	102.78	102.78

- 日本円が米ドルに対して1円変動した場合、2014年度第2四半期の売上収益及び営業利益に以下の影響があると予想²

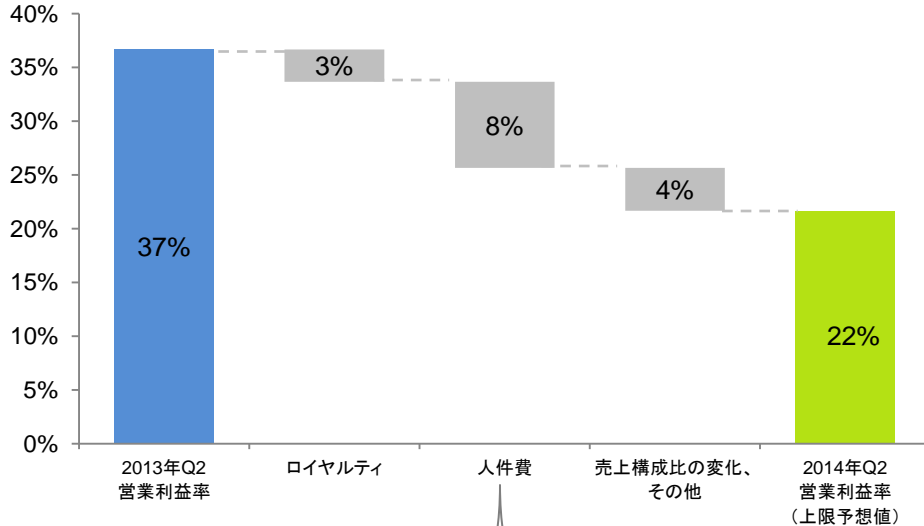
売上収益	2.7億円
営業利益	0.9億円

¹ 四半期利益とは、当社の連結財務諸表に記載されている親会社の所有者に帰属する四半期利益のことです。

² 韓国ウォンと中国元のレートは、米ドルにほぼ連動するとの前提条件を置いて計算しています。

2014年度第2四半期営業利益率の見通し

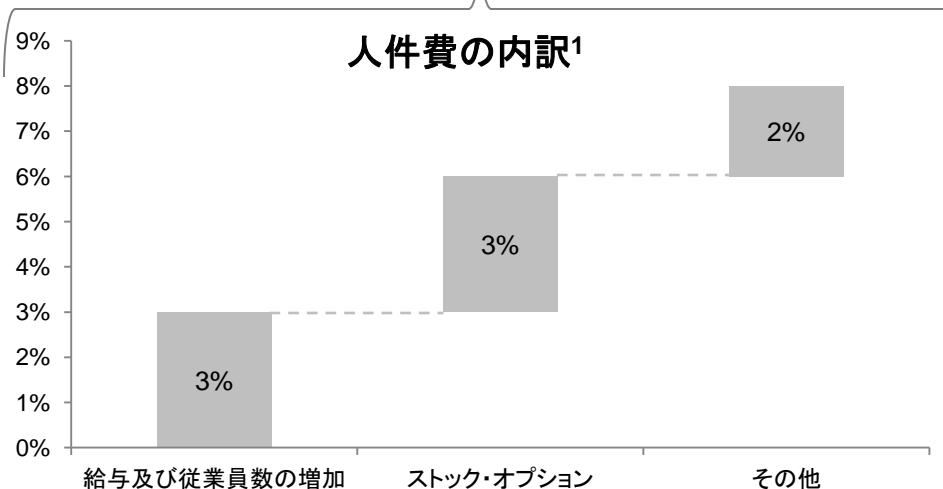
営業利益率の変化¹



2014年度第2四半期営業利益率のレンジは19%から22%を予想:

- ロイヤルティ:『FIFAオンライン3』及び『FIFA オンライン3 M』などの外部IPタイトルに関するコストの増加
- 人件費:給与及び従業員数の増加、ストック・オプションの付与に伴うコストなど
- 売上構成比の変化、その他:売上構成比の変化(対前年比で、韓国からの貢献割合が増加し、利益率のより高い中国からの貢献割合が減少するため)、など

人件費の内訳¹



¹ 図は一定の前提条件を置いて計算した結果に基づく

2014年度第2四半期 ユーザー所在地別業績の見通し



中国

- 一定為替レートベースでは前年同期比二桁%の減少を予想
- 4月16日に開催されたテンセント・ゲームカンファレンスにおいて、『アラド戦記』の大規模アップデート(6月実施予定)を発表。全国規模でのプロモーション活動を実施
- 『アラド戦記』の大規模アップデート(6月実施予定)による第2四半期の売上収益への影響は限定的と予想
- 第2四半期中に1タイトル以上のモバイルゲームをリリース予定



韓国

- 一定為替レートベースでは前年同期比二桁%の増加を予想
- 2014年ワールドカップ開催に合わせたプロモーション及びアップデートが追い風となり『FIFA オンライン3』が第2四半期の売上収益に寄与する見込み
- 第1四半期に配信開始した『Legion of Heroes』(2月14日配信開始)、『FIFAオンライン3 M』(2月27日配信開始)といった新規モバイルタイトルの売上が四半期を通じて寄与する見通し
- 新規モバイルゲームを5タイトル以上リリース予定



日本

- 前年同期比二桁%の減少を予想
- PC: 既存タイトルからの売上収益は、成長が限定的な市場全体の動きに連動することが見込まれる
- モバイル: 第2四半期の売上収益の多くは引き続き既存のブラウザタイトルが寄与することが見込まれる。ネイティブゲーム開発体制への移行に引き続き注力する
- 第2四半期は計5タイトル以上のモバイルゲームをリリース予定。ブラウザゲーム、gloopsによるネイティブゲーム、韓国のネイティブゲームの配信を含む

北米、欧州及びその他

- 一定為替レートベースでは前年同期比二桁%の減少を予想
- 売上収益の多くは既存のPCオンラインゲームが寄与する見通し
- 新規リリース予定:
 - 北米: モバイルゲーム3タイトル
 - 欧州: 『United Eleven』(クロス・プラットフォーム対応のサッカーゲーム)などをリリースする予定

2014年度の主要収益ドライバーとリスク



中国

- 売上収益は『アラド戦記』の大規模アップデート(6月実施予定)の効果や、その他の既存ゲームタイトルの動向による
- 政府許認可の遅れによる新規ゲームタイトルの配信予定への影響
- 現状、発表された新規PCオンラインゲームのリリース予定はない



韓国

- ワールドカップ開催前後における『FIFAオンライン3』(PC及びモバイル)の運営動向が、売上収益とユーザー指標に大きく影響
- 『アラド戦記』、『サドンアタック』などの既存PCタイトルが引き続き売上収益に大きく寄与
- 『Legion of Heroes』や『FIFAオンライン3 M』を含むモバイルのヒットタイトルが引き続き売上収益に寄与
- 更なるモバイルゲームのヒットによる売上収益の創出



日本

- PC: 市場成長は限定的であると予想。売上収益の多くは既存ゲームタイトルが寄与する見込み
- モバイルゲームの売上収益の多くはブラウザゲームが寄与
- ブラウザゲーム市場は下降トレンドにあるものの、下降トレンドは緩やかになりつつある
- ネイティブゲームの開発体制への移行に最大限注力。新規モバイルゲームの多くはネイティブゲームとなる予定







北米、欧州及びその他

- 売上収益の多くは既存PCタイトルが寄与する見通し
- 2014年下半期より、戦略投資先の開発会社によるモバイルゲームが順次リリースされる予定

2014年度 主要アップデートスケジュール

国
母




















国
際

	Q1	Q2	2H
 アラド戦記	旧正月アップデート	コンテンツアップデート (6月)	国慶節 アップデート
 カウンターストライク オンライン	旧正月アップデート		
 FIFAオンライン3		ワールドカップ アップデート	
 メイプルストーリー	“You&I” アップデート	11周年記念アップデート	
 アラド戦記	“Knight” コンテンツアップデート	“Gunner upgrade” コンテンツアップデート	“Raid” コンテンツアップデート
 サドンアタック	冬季コンテンツアップデート (2013年第4四半期より継続)		夏季アップデート
その他		『マビノギ』10周年記念アップデート 『Dota2』スポンサーシップリーグ	

注記1: アップデートスケジュールは変更される場合があります
 注記2: 囲いは特に重要なアップデート

2014年度 新規パイプライン

- 年間を通じて、20タイトル以上のモバイルゲームを世界各地域で配信する予定

	Q1 2014	Q2 2014	2H 2014及びそれ以降
PC オンライン		 United Eleven (NHN) (欧州) クロス・プラットフォーム対応	 (韓国)  PERIA CHRONICLES (韓国)  攻殻機動隊 (Neople Studio) (韓国)  Robotoki によるタイトル (グローバル)
モバイル	 (韓国)  (韓国)  (日本)  Ring Toss (韓国)	 (日本)  Red Muffler for Kakao (韓国)  Fantasy Runners (中国)  Nexon Mによるタイトル (米国)	 Nexon Koreaによるタイトル (韓国)  Nexon Japanによるタイトル (日本)  Nexon GT によるタイトル (韓国)  SecretNewCoによるタイトル (米国)  Shiver Entertainmentによるタイトル (米国)  gloopsによるタイトル (日本)

注記1: GameHi社より社名変更

注記2: 配信スケジュールは変更される場合があります

自己株式の取得について

- 現状、株主還元としては半年毎に1株あたり5円の配当を実施している。今回、追加的に自己株式の取得を株主還元として実施することを決定した
- 取得に係る事項の内容
 - 発表日 : 2014年5月13日
 - 取得する株式の種類 : 当社普通株式
 - 取得し得る株式の総数 : 1,250万株(上限)(発行済株式総数(自己株式を除く)に対する割合2.8%)
 - 株式の取得価額の総額 : 100億円(上限)
 - 取得期間 : 平成26年5月14日～平成26年8月14日
 - 取得方法 : 東京証券取引所における市場買付

参考資料

業績概要及び主要ユーザー指標

(単位: 百万円、ただし1株当たりの数値は除く)

	2013年 第1四半期	2013年 第2四半期	2013年 第3四半期	2013年 第4四半期	2014年 第1四半期	前年同期比 変化率(%)
(ユーザー所在地別)						
中国	¥20,409	¥15,477	¥15,962	¥12,065	¥21,302	4%
韓国	10,589	8,605	12,151	11,654	15,251	44%
日本	9,927	9,398	8,755	8,274	8,121	(18%)
北米	1,418	1,446	1,364	1,201	1,345	(5%)
欧州及びその他	2,021	1,698	1,651	1,273	1,472	(27%)
(事業別)						
PCオンライン	36,877	29,333	32,995	27,750	40,297	9%
モバイル	7,487	7,291	6,887	6,717	7,194	(4%)
売上収益	44,364	36,624	39,883	34,467	47,491	7%
営業利益	20,716	13,425	16,237	327	21,171	2%
四半期利益/(損失) ¹	15,150	11,365	8,054	(4,437)	16,144	7%
1株当たり四半期利益/(損失)	34.77	25.98	18.35	(10.10)	36.74	6%
現金及び預金	110,510	112,235	103,820	138,843	149,040	
適用為替レート						
100韓国ウォン/日本円	8.53	8.81	8.94	9.48	9.63	
中国元/日本円	14.73	15.94	16.06	16.40	16.83	
米ドル/日本円	92.42	98.76	98.95	100.46	102.78	
主要ユーザー指標 (モバイル事業を除く)						
MAU(百万)	71.5	71.0	62.6	53.9	55.9	
課金率	11.5%	10.2%	10.4%	10.0%	11.0%	
ARPPU	2,532	2,181	2,447	2,617	3,639	
ARPPU(一定為替レートベース) ²	2,532	2,034	2,502	2,331	3,233	

¹ 四半期利益/損失とは、当社の連結財務諸表に記載されている親会社の所有者に帰属する四半期利益/損失のことです。

² 一定為替レートベース(2013年第1四半期の平均為替レートを使用)。

売上原価及び販管費

(単位:百万円)

	2013年 第1四半期	2013年 第2四半期	2013年 第3四半期	2013年 第4四半期	2014年 第1四半期
売上原価 ¹	¥7,831	¥7,734	¥9,229	¥9,358	¥10,249
ロイヤルティ ²	2,673	2,180	3,539	3,046	4,055
人件費 ³	2,875	3,193	3,014	3,219	3,461
その他 ⁴	2,283	2,361	2,676	3,093	2,733
販売費及び一般管理費¹	15,343	13,945	14,313	15,973	14,855
人件費	3,004	3,241	2,814	3,063	3,602
支払手数料 ⁵	2,259	2,037	2,322	2,202	2,661
研究開発費	659	860	1,035	1,263	1,120
広告宣伝費	1,878	3,202	2,211	2,409	1,382
減価償却費	2,488	2,552	2,556	2,753	2,802
その他 ⁶	5,055	2,052	3,375	4,283	3,288
その他の収益 ⁷	164	102	225	1,147	208
その他の費用 ⁸	638	1,622	329	9,956	1,424

¹ 売上原価、販売費及び一般管理費の内訳は決算発表用に集計したもので、監査法人のレビューを受けておりません。

² 売上原価のロイヤルティは、ゲーム配信に際して当社がライセンスを受けることに伴い、ゲーム開発会社に対して支払う費用を表しております。

³ 売上原価の人件費は、当社の既存タイトルを運用する開発者、アップデートをサポートする従業員などライブディベロップメントに携わる従業員に関する給与及び賞与です。

⁴ 売上原価のその他は、主に既存ゲームタイトル、インターネット接続設備、当社のサーバーやコンピュータ機器に関連する資産の減価償却費などが含まれています。

⁵ 販売費及び一般管理費販売費及び一般管理費の支払手数料には、当社PCオンラインゲーム内においてユーザーが課金する際に利用する外部決済会社への手数料及び当社グループの日本国内におけるブラウザゲームに係る通信キャリアに対して発生する支払手数料を含んでおります。

⁶ 販売費及び一般管理費のその他には、モバイルゲームに関するプラットフォーム手数料を含んでおります。

⁷ その他の収益は営業外収益、ポイント消却益、有形固定資産の売却に係る収入、持分変動利益などを含んでおります。

⁸ その他の費用は営業外損失、有形固定資産の除売却損失、有形固定資産に係る減損損失、無形資産に係る減損損失、その他の非流動資産に係る損失、持分変動損失、子会社売却損失などの項目を含んでおります。また、2013年第2四半期及び第4四半期並びに2014年第1四半期は、ゲーム著作権の減損及びのれんの減損を含んでおります。

損益計算書における営業利益以下の項目

(単位:百万円)

	2013年 第1四半期	2013年 第2四半期	2013年 第3四半期	2013年 第4四半期	2014年 第1四半期
営業利益	¥20,716	¥13,425	¥16,237	¥327	¥21,171
金融収益 ¹	2,336	2,342	739	1,244	1,014
金融費用 ²	196	1,471	3,137	3,819	385
持分法による投資利益/(損失)	(268)	(99)	15	258	(32)
税引前四半期利益/(損失)	22,588	14,197	13,854	(1,990)	21,768
法人所得税費用	(7,238)	(2,875)	(5,714)	(2,519)	(5,446)
四半期利益/(損失) ³	15,150	11,365	8,054	(4,437)	16,144

¹ 2013年第1四半期及び第2四半期の金融収益の増加の主な要因は、主に為替差益によるものです。

² 2013年第2四半期の金融費用の主な要因は、JC Entertainment社株式の譲渡によるものです。2013年第3四半期の金融費用の主な要因は、『アラド戦記』の中国からのロイヤルティ及び売掛金に関連する米ドルと韓国ウォンの為替換算の影響です。2013年第4四半期の金融費用は主に持分法適用会社の6waves社に係る減損損失が含まれております。なお、当社のIFRSの適用においては持分法適用会社に係る減損損失は金融費用として計上しております。

³ 四半期利益/損失とは、当社の連結財務諸表に記載されている親会社の所有者に帰属する四半期利益/損失のことです。

連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:百万円)

	2013年 第1四半期 連結累計期間	2014年 第1四半期 連結累計期間
営業活動によるキャッシュ・フロー	¥2,424	¥9,233
投資活動によるキャッシュ・フロー	26,557	10,942
財務活動によるキャッシュ・フロー	(6,663)	(7,276)
現金及び現金同等物の増減額(減少)	22,318	12,899
現金及び現金同等物の期首残高	84,736	138,843
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響	3,456	(2,702)
現金及び現金同等物の期末残高	110,510	149,040

連結財政状態計算書 (B/S)

(単位:百万円)

	2013年 12月31日	2014年 3月31日
資産		
流動資産		
現金及び預金同等物	¥138,843	¥149,040
その他	78,956	75,639
流動資産合計	217,799	224,679
非流動資産		
有形固定資産	22,080	20,913
のれん	45,802	45,136
無形資産	26,653	22,501
その他	106,517	93,320
非流動資産合計	201,052	181,870
資産合計	418,851	406,549
負債		
流動負債		
未払法人所得税	8,502	8,407
借入金	13,408	14,149
その他	28,543	25,620
流動負債合計	50,453	48,176
非流動負債		
借入金	34,605	27,988
その他	20,734	14,925
非流動負債合計	55,339	42,913
負債合計	105,792	91,089
資本剰余金		
資本金	51,952	52,024
資本剰余金	50,688	50,782
その他の資本の構成要素	74,468	62,689
利益剰余金	131,374	145,321
非支配持分	4,577	4,644
資本合計	313,059	315,460
負債及び資本合計	418,851	406,549

用語集

用語 / 略称	意味
AOS	AOSとは、リアルタイム戦略ジャンルのサブジャンルのことで、プレイヤーで構成される2チームが、別々のゲームで互いに競います。RTS方式のインターフェースにより、各プレイヤーは1つのキャラクターをコントロールします。
FPS (ファースト・パーソン・シューティング・ゲーム)	プレイヤーが3Dグラフィックスの中でゲーム・キャラクターの視点でプレイするゲームです。
RTS (リアルタイム戦略)	プレイヤーが第三者の視点で、戦術的シナリオに基づき多数のキャラクターをコントロールしてプレイするゲームです。
MMORPG (多人数同時接続型オンラインRPG)	「多人数」(通常は数百人以上)のプレイヤーが同時にゲームに参加するオンライン・ロールプレイングゲームです。
MAU (月次アクティブ・ユーザー数)	特定の月に特定のゲームにログインしてプレイするユーザー・アカウントの総数のことです。
ARPPU (月次アクティブ・ユーザー数)	特定の期間におけるオンラインゲームの純売上を当該期間におけるそのゲームの課金プレイヤーの平均数で割った数値のことです。
課金率	特定の期間の課金ユーザー数を月次アクティブユーザー数で割った数値のことです。
MCCU (最大同時接続ユーザー数)	特定の時点で同時に一つのゲームにアクセスしているユーザーの最大数。ゲームの人気度を測定する際に用いられます。
クローズドβ版	限定された数のユーザーやグループが、ゲームの試用モデル(β版)をテストする試用期間のことです。
オープンβ版	参加人数を制限せずに、ゲームの試用モデル(β版)をテストする試用期間のことです。
Tier1アップデート	PCオンラインゲームの既存タイトルにおける大型アップデート。通常は、第1四半期、第3四半期など季節的に活況となる時期に実施されます。
Tier2アップデート	PCオンラインゲームの既存タイトルにおける小規模なアップデートのことで、年中リリースします。
感応型ゲーム	感応型ゲームは、長い間継続的にプレイし、数多くのユーザーがリアルタイムに感応しながら楽しめるようデザインされたゲームです。当社のゲームは何年も時間をかけて進化していくようにデザインされています。一般に、パッケージゲームは予め定められたストーリーラインにしたがってプレイすることが多く、プレイヤーの自由になる要素が少ないという点と対照的だといえます。

免責事項

本プレゼンテーションは、投資家の方々に当グループに関する参照情報をご提供することを目的としており、当社の株式その他の有価証券等の売買等を勧誘又は推奨するものではありません。株式会社ネクソン（「ネクソン」）は本プレゼンテーションの正確性、適用性または網羅性を検証しておらず、これらに対する責任もお引き受けいたしません。本プレゼンテーションには、年次報告書の「リスク要因」「経営陣による財務状態と業績結果の説明と分析」及び「事業」の見出しのもとで記載される情報など、ネクソンまたはその株式売却に関する全ての該当情報を記載していません。当社の株式に関する投資決定は、開示文書に記載されている情報のみに基づいて行うものとし、開示文書に掲載されている詳細情報を参照しつつ、全てを考慮した投資決定が適格とされます。

本プレゼンテーションは一般に公正妥当と認められている会計基準（GAAP）以外の財務指標もご提供しており、売上収益、営業利益と純利益、およびこれらに基づいて計算した比率なども記載しております。GAAPではない財務指標のみを考慮することや、IFRSに準拠しつつ当社の連結財務諸表に表示して最も直接的に比較できる財務指標の代替指標として、GAAPではない財務指標を考慮することは行ってはならないものとします。

本プレゼンテーションには、将来に関する記述が含まれています。場合によっては、将来に関する記述であることが、「予想する」「仮定する」「信じる」「推定する」「期待する」「予想する」「かもしれない」「計画する」「潜在的な」「予測する」「模索する」「…べきである」または「…であろう」などの用語や、その他の同じような文言によって特定することができます。これらの記述では、当社の財務状況や業績結果について、予想を説明し、戦略を特定し、試算を述べ、その他の将来に関する情報を述べています。本プレゼンテーションの将来に関する記述には、当社の事業と業績に関する各種リスク、不確実性、仮定があります。これらの将来に関する記述で表明されている予想が達成されず、実際の結果が予想と大幅に異なり、予想より悪くなることもありえます。予想と大幅に異なる実際の結果を生じさせる可能性がある潜在リスクと不確実性には、以下等があります。

- 当社の重要なゲームタイトルが引き続き成長と人気を確保する
- 当社が重要なライセンス提携会社と良好な関係を維持できる
- 当社が今後も中国で現地の提携会社などを通じてゲームを提供できる
- 当社がオンラインゲーム業界で効果的に競争できる
- 当社がハッキング、ウィルス、セキュリティ侵入及びその他のテクニカルな難題に対処できる
- 為替レートの変動
- 当社が当社のブランド名を維持して、当社のブランド名で更に開発できる
- 新しい会社、事業、技術、サードパーティのゲームの効果的な買収、及び減損を計上できる可能性
- 基本インフラ、無料プレイ/アイテム・ベースの売上高創出モデルなどで、今後もオンラインゲーム市場が成長
- 当社が新しい技術に適應できる
- 当社が、当社に有利な条件で、サードパーティのゲームタイトルのライセンス契約を締結できる
- 当社の知的所有権の効果的な防衛、及び
- 当社が事業を営んでいる諸国における法制、規制、会計、税務の変更

本プレゼンテーションに記載されている将来に関する記述に変更や改訂を行い、最新情報または将来の出来事などを記述に反映させる義務はネクソンにないものとし、ネクソンはこのような義務から免責されるものとします。

本プレゼンテーションに記載されている将来に関する記述に不当に頼ることのないようにご注意ください。



NEXON